

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi hal yang penting untuk menentukan kemajuan suatu negara dalam membangun kualitas sumber daya manusia. Suatu negara yang maju tentunya menyadari betapa pentingnya sebuah pendidikan. Pendidikan merupakan wadah yang mempunyai peranan untuk membentuk dan mengembangkan sumber daya manusia menjadi berkualitas serta berkompeten. Pendidikan dapat merealisasikan impian maupun cita-cita individu menjadi warga negara ke arah kehidupan dan masa depan yang lebih baik. Begitu besar peranan pendidikan sehingga menjadi perhatian beberapa pihak yang saling berkaitan yakni pemerintah, guru, dan peran serta masyarakat dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas.

Pemerintah sudah mewujudkan perhatian terhadap pendidikan yang berkualitas di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional Pasal 11 Ayat 1 bahwa pemerintah dan pemerintah daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi. Terwujudnya pendidikan yang bermutu pastinya tidak terlepas dari terselenggaranya proses pendidikan. Proses pendidikan pendidikan formal yang berjenjang dan terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, serta pendidikan tinggi. Sekolah Dasar merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran pada pendidikan dasar antara siswa dan guru dengan tema yang

terbagi dalam subtema serta terdiri dari beberapa muatan pelajaran. Pembelajaran di SD yang berkualitas menjadi cermin pendidikan yang bermutu pada pendidikan formal di jenjang pendidikan dasar.

Sesuai dengan Permendikbud 81 A bahwa implementasi kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanaawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) dilakukan secara bertahap mulai tahun pelajaran 2013/2014. Pembelajaran di SD yang mengimplementasikan kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik integratif. Ahmadi (2014:94) pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik intergratif, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang utuh dalam arti pengetahuan serta keterampilan secara keseluruhan dan bermakna yang memberikan arti pada pembelajaran. Pembelajaran tematik integratif siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam beberapa muatan pelajaran. Suatu pembelajaran dapat berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku yang positif dari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Hal ini bergantung pada guru yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran.

Guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi, melainkan guru juga mempunyai peran untuk merencanakan, menerapkan, dan mengatur pembelajaran yang dapat menggali kemampuan siswa sesuai tujuan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran tematik integratif yang disesuaikan karakter siswa, serta menilai proses dan hasil belajar siswa. Heruman (2013:1) siswa SD umurnya berkisar 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun yang berada pada operasional konkret yang masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Siswa SD berusia 6-12 tahun merupakan tahap operasional konkret, sehingga karakter siswa tersebut disesuaikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model atau media pembelajaran yang sesuai. Hal itu membuat siswa menjadi aktif untuk berpikir dan berbuat pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat membangun pemahaman mengenai materi yang diajarkan.

Hasil observasi bahwa pembelajaran masih belum optimal. Hal ini terbukti dari nilai ulangan masih banyak siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah yakni 75. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan dalam proses pembelajaran terlihat masih berorientasi pada guru, guru cenderung ceramah, guru belum menggunakan media pembelajaran. Selain itu, guru masih menekan siswa untuk menghafal materi dan tidak pernah meminta siswa untuk melakukan kegiatan pengalaman langsung.

Kondisi di kelas menunjukan sebagian besar siswa aktif dalam kegiatan yang kurang bermanfaat dan tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, misalnya mengganggu teman yang lain, berbicara dengan teman sebangkunya, dan suka bermain sendiri saat guru menjelaskan materi, sedangkan dalam proses

pembelajaran siswa tersebut tergolong pasif dan tidak bersemangat. Siswa cenderung berperilaku seperti itu karena mereka merasa bosan dengan cara pengajaran guru yang belum menerapkan variasi model pembelajaran. Sehingga mereka tidak serius dalam memperhatikan penjelasan guru dan cenderung mencari kesibukan lain yang membuat dirinya merasa senang. Selain itu, guru belum bisa melatih siswa untuk menganalisis suatu permasalahan dalam soal-soal dan belum membiasakan siswa untuk melakukan kegiatan pengalaman langsung. Kenyataan yang terjadi guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran dan belum bisa mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran yang didominasi berpusat dengan guru, ceramah menunjukkan bahwa guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Peranan siswa belum dilibatkan secara aktif dan hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang masih rendah, maka perlu dicari upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia yaitu model *example non\_example* (ENE) dan *inside outside circle* (IOC) dalam pembelajaran tematik bermedia audiovisual.

*Example non\_example* (ENE) yang memiliki salah satu keunggulan yakni dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar kelompok karena dalam penyampaian materi didasarkan atas contoh gambar dengan cara melakukan kegiatan pengalaman langsung atau percobaan dan berdiskusi untuk mendapatkan pendapat atau hasil jawaban mengenai masalah yang ada di gambar. Shoimin

(2014:73) menyatakan *Example Non-Example* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada disekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto, dan kasus yang bermuatan masalah. Penerapan model pembelajaran *Example Non-Example* dalam kegiatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia menuntut siswa bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya, lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan terlebih lagi berbantuan gambar yang di dalamnya terdapat suatu permasalahan. Melalui gambar tersebut peserta didik mempraktikkan melalui kegiatan pengalaman langsung yang dapat mengkondisikan siswa dalam berkelompok dengan baik dan menimbulkan minat belajar yang menarik. Sehingga kemampuan dalam pembelajaran IPA dapat meningkat yang akan memacu pada penguasaan konsep siswa tentang gaya.

*Inside outside circle* (IOC) merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peranan siswa secara aktif dalam individu atau kelompok yang saling berhubungan dalam menggali informasi. Huda (2013:246) bahwa *inside outside circle* menugaskan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan, sehingga memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan. Mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Huda, bahwa penggunaan model *inside outside circle* merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, membuat siswa menjadi aktif, siswa terlibat langsung selama pembelajaran, dan siswa dapat membangun pemahaman dalam memahami materi.



Selama proses pembelajaran berlangsung dapat menggunakan media pembelajaran untuk penunjang keberhasilan mengajar dan memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan. Kustandi (2011:26) menyatakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa apabila guru menggunakan media pembelajaran secara tepat. Media pembelajaran audiovisual merupakan jenis media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar. Media audiovisual yang digunakan berupa video yang terkait dengan materi subtema tubuh manusia. Video dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan memudahkan siswa memahami mengenai suatu materi.

Berdasarkan uraian peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas IV SD 2 Temulus, SD 3 Temulus dan SD 3 Kirig, dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Example Non\_Example* (ENE) dan *Inside Outside Circle* (IOC) dalam Pembelajaran Berbantuan media Audiovisual”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Example Non\_Example* (ENE) dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar?

2. Apakah terdapat pengaruh model *Inside Outside Circle* (IOC) dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar?
3. Bagaimanakah perbedaan menggunakan model *Example Non\_Example* (ENE) dengan *Inside Outside Circle* (IOC) dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, penelitian ini mempunyai tujuan untuk:

1. Menemukan pengaruh model *Example Non\_Example* dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Menemukan pengaruh model *Example Non\_Example* dalam pembelajaran tematik ditinjau dari media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Mengetahui perbedaan penggunaan model *Example Non\_Example* dengan *Inside Outside Circle* dalam pembelajaran tematik di tinjau dari media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan pada penelitian ini adalah peningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran diantaranya. Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini dapat digunakan baik secara teoritis maupun praktis. Kegunaan tersebut sebagai berikut.

#### 1.4.1 Teoretis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

- b. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pemahaman model *Example Non\_Example* dan *Inside Outside Circle* dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual.

#### 1.4.2 Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga potensi dan keaktifan siswa benar-benar dapat ditumbuh kembangkan.
- 2) Peserta didik lebih aktif karena adanya pembelajaran yang inovatif dengan pengaruh model *Example Non\_Example* dan *Inside Outside Circle* dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual.
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pengaruh model *Example Non\_Example* dan *Inside Outside Circle* dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual.
- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan kompetensi guru dalam proses mengajar.

- 3) Meningkatkan profesional guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah untuk lebih berkembang karena adanya peningkatan kemajuan pada diri guru dan mutu pendidikan di sekolah tersebut. Selain itu sekolah dapat mengambil keputusan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat bagi siswa-siswanya, agar



dapat meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman belajar siswa dan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Masukan atau referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut.
- 2) Mengembangkan wawasan pengetahuan yang berkaitan pengaruh model *Example Non\_Example* dan *Inside Outside Circle* dalam pembelajaran berbantuan media audiovisual.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh model *Example Non\_Example* dan *Inside Outside Circle* dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual. Peningkatan hasil belajar siswa tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia pada SD 2 Temulus, SD 3 Temulus dan SD 3 Kirig.

Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD 2 Temulus Mejobo Kudus, dengan jumlah peserta didik 17 anak yang terdiri 11 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD 3 Temulus Mejobo Kudus, dengan jumlah peserta didik 13 anak yang terdiri 6 laki-laki dan 7 perempuan. Dan Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD 3 Kirig Temulus Mejobo Kudus, dengan jumlah peserta didik 11 anak yang terdiri 7 laki-laki dan 4 perempuan. Cakupan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada sub tema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Penelitian ini difokuskan pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia.

### 1.5.1 Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya;

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta cinta tanah air;

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain;

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### 1.5.2 Kompetensi Dasar

#### 1.5.2.1 IPA

1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.

2.1 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan), dan fungsinya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

### **1.5.2.2 Bahasa Indonesia**

1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.

2.1 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan), dan fungsinya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat teks nonfiksi.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

### **1.6 Definisi Operasional**

Pengaruh model *Example Non-Example* dan *Inside Outside Circle* dalam pembelajaran tematik berbantuan media audiovisual dalam muatan IPA dan Bahasa Indonesia pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku kelas IV SD 2 Temulus, SD 3 Temulus dan 3 Kirig Mejobo Kudus. Istilah penting yang berkaitan dengan penelitian ini perlu diberi batasan istilah. Pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan masalah sebenarnya yang ingin penulis bahas melalui penelitian ini. Beberapa istilah yang dapat dibatasi dalam bentuk definisi operasional sebagai berikut.

### 1.6.1 Modal *Example Non-Example*

Model pembelajaran ini didasarkan atas contoh. Contoh dapat diambil atas kasus/gambar yang relevan dengan kompetensi dasar. Gambar ini haruslah jelas terlihat meski pada pandangan jarak jauh, sehingga siswa yang berada di bangkai belakang dapat juga melihatnya. Langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran model *Example Non-Example* yakni (1) Guru mempersiapkan video atau gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) guru menanyakan video, (3) guru membentuk kelompok yang masing-masing terdiri 3-4 siswa, (4) guru memberi arahan kepada siswa untuk melakukan percobaan dan memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk memperhatikan atau menganalisis gambar, (5) siswa disuruh untuk mempraktikkan atau melakukan percobaan sesuai dengan gambar dengan panduan guru, (6) melalui percobaan siswa mencatat hasil diskusi atas analisis gambar dengan percobaan yang telah dilakukan, (6) memberi kesempatan bagi tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya, (7) berdasarkan komentar atau hasil diskusi siswa, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai, dan (8) secara bersama-sama, guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang telah disampaikan.

### 1.6.2 *Inside Outside Circle*

Model *inside outside circle* merupakan model pembelajaran berkelompok yang melibatkan siswa untuk saling bekerja sama, berdiskusi, dan bertukar informasi. Peranan guru sebagai pengatur jalannya proses pembelajaran dan memberi tugas pada siswa yang berupa pertanyaan seputar materi yang dipelajari sesuai dengan subtema tubuh manusia. Penelitian ini menerapkan model *inside*

*outside circle* bermedia audiovisual. Langkah-langkah model *inside outside circle* bermedia audiovisual yaitu guru membagi siswa menjadi 2 kelompok yang setiap kelompok berdiri membentuk lingkaran. Kedua lingkaran kelompok tersebut saling berhadapan sehingga membentuk lingkaran dalam dan lingkaran luar. Guru memberikan kartu informasi kepada setiap siswa untuk dipahami terlebih dahulu. Setelah siswa memahami kartu informasi yang diterima, siswa bertugas untuk berbagi informasi dengan teman. Jika sudah berbagi informasi maka yang berada di lingkaran dalam diam di tempat dan siswa yang berada di lingkaran luar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam dan mendapatkan pasangan yang baru. Siswa yang mendapatkan pasangan yang baru bertugas saling membagi informasi yang telah diterima dan dimulai dari lingkaran dalam. Setelah siswa saling bertukar informasi siswa kembali berkelompok sesuai lingkaran yang sudah dibentuk guru. Guru kemudian menayangkan media audiovisual berupa video. Jika video selesai ditayangkan guru memberikan pertanyaan terkait informasi yang diterima. Selanjutnya siswa mengerjakan lembar aktivitas siswa berkelompok.

### **1.6.3 Media Audiovisual**

Media audiovisual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang dapat didengarkan dan dilihat. Media audiovisual dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Media audiovisual dalam penelitian ini berupa video mengenai materi terkait dengan subtema tubuh manusia yang ditayangkan pada pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6 setelah



siswa bertukar informasi dengan teman. Media audiovisual dapat menarik perhatian siswa melalui unsur suara dan gambar untuk memahami materi yang diajarkan sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

#### **1.6.4 Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup ranah pengetahuan, ranah sikap yang terdiri dari sikap ranah afektif dan sikap ranah sosial, serta ranah keterampilan. Ranah pengetahuan dilihat dari hasil evaluasi siswa. Ranah sikap yang terdiri dari sikap afektif dan sikap sosial dilihat dari sikap yang tampak pada siswa selama pembelajaran. Ranah keterampilan dilihat dari keterampilan menulis siswa selama pembelajaran berlangsung.

#### **1.6.5 Subtema Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku**

Materi yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah materi gaya yang ada pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas IV semester 2. Fokus penelitian ini yakni pengertian gaya, sifat-sifat gaya dan macam-macam gaya (gaya gesek, gaya gravitasi bumi, gaya pegas, gaya magnet, gaya listrik statis, dan gaya otot).

#### **1.6.6 IPA**

IPA di pandang dengan segi produk, proses, dan dari segi perkembangan sikap. Artinya belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi tersebut bersifat saling terkait. Berarti bahwa proses belajar mengajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut.

Peneliti menyimpulkan bahwa hakikat IPA ada tiga, yakni IPA sebagai produk, IPA sebagai Proses, dan IPA sebagai pemupukan sikap. Ketiga hakekat ini saling terkait satu sama yang lain. IPA sebagai produk merupakan akumulasi hasil upaya para perintis IPA terdahulu dan umumnya telah tersusun

Secara lengkap dan sistematis dalam bentuk buku teks. Kita mengetahui bahwa IPA disusun dan diperoleh melalui metode ilmiah. Jadi yang dimaksud proses IPA tidak lain adalah metode ilmiah. Metode ilmiah ini dapat digunakan untuk memahami suatu konsep. Namun, untuk memahami suatu konsep, siswa tidak diberitahu oleh guru, tetapi guru memberi peluang pada siswa untuk memperoleh dan menemukan konsep melalui pengalaman siswa. Dalam hal ini, dalam pengajaran IPA memupuk sikap ilmiah siswa.

#### **1.6.7 Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan muatan penunjang bagi muatan pembelajaran lain yang diarahkan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Bahasa Indonesia diajarkan kepada siswa agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tertulis dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Fokus muatan Bahasa Indoonesia dalam penelitian ini pada keterampilan menulis. Keterampilan menulis bagi siswa perlu dilatih dan dipelajari secara sungguh-sungguh sejak dini sebagai bekal pendidikan selanjutnya.